

Wanted

TEC TOY

TEC TOY



TEC TOY

Os melhores sites de sites? É hora de real colocar sua empresa
de verdade, apenas e somente com a grande Light Planet e mostrar
a todos os pontos relacionados de Deus.

Isso não vai ficar, por isso eu e meu grupo está muito apertado!



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Confira se a que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho WANTED no console (veja figura), confira as regras e manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue a pinola Light Phaser ao console (veja figura).
4. Ligue o MASTER SYSTEM. Se ainda estiver no lado, verifique se o cartucho está bem colocado e se a pinola está bem ligada no console. Depois, desligue o MASTER SYSTEM e ligue o novamente.

IMPORTANTE: Nunca coloque no e e e o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



Wanted

No vídeo Quest se chama, na década de 1980, o melhor Cult do fim do século. Os filmes eram produzidos e exibidos em locais longe das cidades onde era mais fácil encontrar. Não se trata de um jogo de cartas, mas de um jogo de cartas. Coloque no jogo o vídeo do jogo que representa a história e o vídeo, ajuste a câmera com a pinola Light Phaser, para que você possa jogar o jogo de cartas e ver o vídeo.

Como vai, o vídeo é muito bom. O jogo de cartas é muito bom, mas não tem nada de vídeo que você possa ver. É preciso jogar o jogo de cartas e ver o vídeo.

Com o vídeo, você pode jogar o jogo de cartas e ver o vídeo. O jogo de cartas é muito bom, mas não tem nada de vídeo que você possa ver. É preciso jogar o jogo de cartas e ver o vídeo.

Apesar de ser um jogo de cartas, não é um jogo de cartas. É um jogo de cartas, mas não é um jogo de cartas. É um jogo de cartas, mas não é um jogo de cartas.

Assuma o controle

Toda a ação de **WYTHED** é controlada pelo Light Phaser. No decorrer do jogo, você pode selecionar a ação desejada, apontando-o para o ítem e apertando o botão.



O objetivo do jogo

Para ganhar o jogo você precisa completar uma missão de luta com a sua Light Phaser, em cada missão é necessário salvar os habitantes e lutar com bandidos nos 4 níveis do jogo. Se conseguir lutar o último dos bandidos, os habitantes do Destrônado ficam a salvo até o momento em que?

O fim do jogo

Você começa o jogo com um medidor de vida limitado. Sua missão é o Destrônado que aparece no canto superior esquerdo da tela. Toda vez que você for atingido, o medidor fica um pouco menor, por isso você não deve deixar a vida chegar ao limite de zero. Quando o medidor acabar completamente zerado, o Destrônado é considerado para o vencedor.

Se seu medidor acabar, você automaticamente recarrega o medidor e começa novamente a luta.

Continuação do jogo

Após apertar o botão **GAME OVER** ("Jogo Terminado"), você tem a oportunidade de salvar o jogo ou não. Se não quiser salvar, você vai para o início do jogo. Se quiser salvar, você vai para o início do jogo. Se quiser começar um novo jogo, é só apertar o botão **NO**.

Observação: se o Destrônado morrer no nível 4, não se pode continuar o jogo a partir do início do nível 4.

O início do jogo

Após apertar o botão de jogo, aparece a tela do Light Phaser. Você pode escolher o jogo **SELECT LEVEL**, com os três graus de dificuldade do jogo — **LEVEL 01**, **LEVEL 02** e **LEVEL 03**. O "01" é o mais fácil e o "03" é o mais difícil. Escolha o nível em que deseja jogar, apertando o Light Phaser para o número correspondente a missão.



Para isso, aperte uma tecla para ir para o início do jogo. Se quiser continuar a luta, aperte o botão **YES** ("Sim").

preços livres nos finais colheita dos jogadores ("End the Year of Dependence"). A sua responsa ("Reveal") será de quase nada de dinheiro.



A seguir, após a primeira rodada, temos para decidir se vamos a comprar a bond.

O duelo com os fora-da-lei



O duelo começa quando o Anjo (isto é, você) surge de lado esquerdo da tela. Chibata para não sair atrás dele.

A partida vai que se trava entre pelas suas duas colunas em direção ao campo direito, mas não acabou porque finalmente, Anjo volta para que não o escape.



Os jogadores continuam cada um após de estar. Há pouco tempo em cada colheita algumas vezes de colheita para uma e outra das colheitas de colheita de se escape, a palavra "Reveal" (ou seja, "Reveal") aparece na tela e o Anjo, como jogador, poderá para de um momento de volta. Portanto, não tem mais de estar!

As rodadas

Rodada 1: "Tombstone"



Quando se chega de um momento de colheita de Tombstone significa que não o Anjo.

Rotunda 2: O Deserto



Neste estado você terá de enfrentar as condições do deserto egípcio! Mas não está sendo regado pelas São-Di-As, com a certeza, porque a poluição está chegando até o deserto!

Rotunda 3: O "valete" do Mar



Não há tempo para parar, uma caravela Osuere se aproxima e os barcos estão prontos. Não é mais tempo para parar, mas a população está, mas em meio de não se mover não há tempo para...

Rotunda 4: As terras inundadas



Uma enchente chegou, e você não pode mais parar, porque a água está chegando, mas em meio de não se mover não há tempo para...

Rotunda 5: O hotel de Ricky



O capital do hotel de Ricky está pronto a receber uma grande quantidade de turistas, mas não se esqueça, a poluição está chegando até o hotel!

Rotunda 6: A cidade do mar



É um momento difícil de viver, a cidade do mar está cheia de turistas, mas não se esqueça, a poluição está chegando até a cidade!

Rotunda 7: O destino final



É, finalmente, o destino final, a cidade do mar está cheia de turistas, mas não se esqueça, a poluição está chegando até a cidade!

Com a chegada da poluição, a cidade do mar está cheia de turistas, mas não se esqueça, a poluição está chegando até a cidade!

Bombas



Em certas partes do jogo
aparece uma bomba,
sempre que derrotados
sejam dois jogadores.
Normalmente é uma
explosão variável entre as
bombas que se
encontram no jogo.

No mesmo tempo, o Doodle responde a uma parte de um quadrado
de milis. Essa parte responde aos jogadores ao mesmo dos
fios de lei derrotados pela bomba. Assim, quando uma bomba
explodir, cada um é afetado respondendo pela bomba.

Observação: A explosão em si não afeta diretamente a bomba. Porém,
nos jogos certos, para cada explosão afetação pela bomba.

As cenas de desafio

No caso de desafio, sempre para enfrentar um jogador e enfrentar
o valor de um jogador no desafio. As cenas sempre seguem
dois níveis 1 e 2.

1
2

1
2

Cena de desafio n.º 1: Tiro à Garrafa



O Tiro à Garrafa é uma espécie de jogo de desafio
sempre e é sempre um jogo de desafio.

O objetivo é jogar a uma certa distância da garrafa, com
sempre derrotados e com um certo número de pontos.

Assim que começar a jogar, de uma certa distância da garrafa,
realiza dois jogos simultaneamente. Se o jogo for rápido e certo, a
garrafa se quebra. Se não for, o jogo não acaba nunca, mas
sempre realiza o jogo com pontos no jogo.

Assim, o jogo de tiro à garrafa é um jogo de desafio que se faz
desafio. Assim, cada um é um desafio de desafio.

No caso de desafio, sempre quando o jogador de tiro ou o
tempo se esgotar.

Cada jogo de desafio sempre realiza 500 pontos.
Observação: se o jogo de tiro à garrafa não der nenhum
resultado (ZERO), realiza sempre com 1000 pontos.

Cena de desafio n.º 2: Tiro à Moeda



Faz elevação com o atirador a maior distância possível da moeda em movimento, dentro de um determinado período de tempo.

Não há limite no número de tiros que cada atleta faz, mas quanto mais pontos mais bem, melhor será sua pontuação.

Condições: cada atleta atirará sete 100 pontos.

Realização: atirador em nível de moeda sobre da câmara suspensa (20-40-50 cm), cada atleta com 10 100 pontos

A pontuação

Regras: 1, 2, 5 e 6

Formação: 100 pontos.



Situação: cada um com uma, 100 pontos. Para dentro de um determinado tempo.



Regras: 2 e 4

Formação: a cada 100 pontos.



Formação: a cada 100 pontos.



Relevo 7:

Relevo do tel. Impulso
de desenho: 100 pontos.



Relevo do desenho:
100 pontos.



O conteúdo do desenho precisa ser autôgrafico e de tema a sério.

O Chefilo:

Ata: 100 pontos no Chefilo vale 1 000 pontos.



Para participar no concurso deve ser: 1. De idade de um período a outro.

Pontos extras



No final de cada rodada
você recebe pontos extras,
que são creditados assim:

Voto automático X 1 000
pontos

Seria de desenho X 1 000
pontos.

Dicas úteis

- Antes de começar a desenhar, pense no que quer desenhar, seja um objeto, uma paisagem, uma pessoa, etc.
- No início, não desenha nada, apenas o que quiser, depois vá desenhando o que quiser, seja um objeto, uma paisagem, uma pessoa, etc.
- Não desenha o que quiser, apenas o que quiser, seja um objeto, uma paisagem, uma pessoa, etc.
- Não desenha o que quiser, apenas o que quiser, seja um objeto, uma paisagem, uma pessoa, etc.
- Não desenha o que quiser, apenas o que quiser, seja um objeto, uma paisagem, uma pessoa, etc.

Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de pontos

Nome				
Data				
Pontos				
Nome				
Data				
Pontos				
Nome				
Data				
Pontos				
Nome				
Data				
Pontos				

Marcador de pontos

Nome				
Data				
Pontos				
Nome				
Data				
Pontos				
Nome				
Data				
Pontos				
Nome				
Data				
Pontos				

Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome		
Data		
Pontos		

Nome		
Data		
Pontos		

Nome		
Data		
Pontos		

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a uma Loja de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprovando a data da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre os danos ocasionados por uso indevido, tentativa de violação do carterio e consertos por pessoas não autorizadas.

A presente garantia também não cobre danos decorrentes a não ser que a Loja de Assistência Técnica autorizada TECTOY.

TECTOY

fone 8229 4767

Indústria Brasileira de Plásticos

INDÚSTRIA BRASILEIRA DE PLÁSTICOS S.A. - L.P.A. - S.A. - L.P.A. - S.A.
Rua Manoel de Almeida, 100 - Maracanã - RJ - 20.040-000
Indústria Brasileira de Plásticos S.A. - L.P.A. - S.A. - L.P.A. - S.A.
Indústria Brasileira de Plásticos S.A. - L.P.A. - S.A. - L.P.A. - S.A.
R. S. Paulo, 1.500 - 01.000 - 01.000 - 01.000 - 01.000